アタリ

ATARI® 2800™

DEMONS TO DIAMONDS™

ディモン(小鬼)からダイヤモンド™

2615



GAME PLAY

You are in the Demon Shooting Gallery, and the demons are keeping score. You begin the game with five lives. Remaining lives appear as white rectangles on the right of the screen, behind your laser base.

In front of you, little squat demons—some red, some blue—sidle back and forth in colored rows across the playfield. Each time a demon bumps into a wall, it changes color; sometimes it also changes rows.

Hit a demon of your color and it reappears as a pulsating white diamond that darts toward either side wall. If you can hit this diamond before it disappears, you get bonus points.

But watch where you fire your laser. Hit a demon of the other color and it instantly transforms into a gray stone skull that sends out laser bullets in both directions. You lose a life when you are hit by one of these bullets. In some two-player games, you also lose a life when you are struck by your opponent's laser (see GAME VARIATIONS).

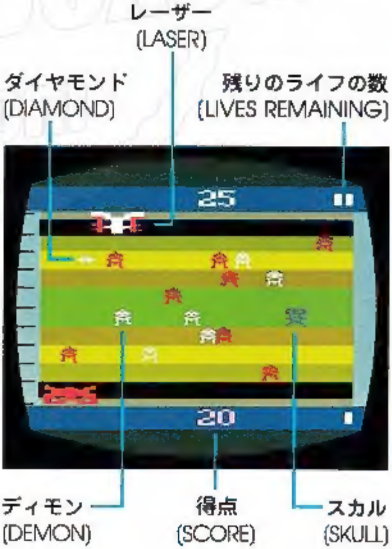
When you lose a life you will know. A deep, echoing doom bell sounds and everything on the screen momentarily stops.

Skulls vanish after a while. When everything in the playfield has disappeared, the screen will flash briefly, and a new wave of demons rises up, larger and faster than the last. By wave 3 in one-player games and wave 7 in two-player games, the skulls themselves begin to creep slowly across the field.

In one-player games, skulls also appear spontaneously. In two-player games they do not appear spontaneously until wave 5.

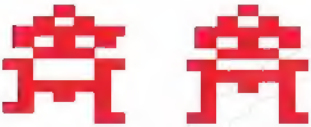
Figure 1 shows you a typical DEMONS TO DIAMONDS playfield.

ゲームに現われるもの
(GAME ELEMENTS) **1**



ゲームの遊び方

ここは、ディモン（小鬼）を撃つ射撃場です。ディモンを撃つと点がもらえます。あなたは、5つのライフ（命）をもってゲームを始めます。あなたのライフは、画面の右側にあるレーザー基地のうしろに示めされています。



画面では、赤や青の小さなディモンがはうような格好で、色のついた層の中を左右に動いています。ディモンは、左右の壁にぶつかると、色が変ります。または、別の層に移動することもあります。

あなたのレーザーの色と同じ色のディモンを撃ってください。レーザーが当たると、ディモンは躍動する白いダイヤモンドに変化し、左右どちらかの壁に向って突進します。壁の外へ消える前に、このダイヤモンドを撃つと、ボーナス点がもらえます。

ただし、あなたのレーザーが、何に当たるかをよく見ていてください。あなたの色以外のディモンに当たると、そのディモンは灰色の石ースカル（頭蓋骨）に変わり、レーザー光線を上下に、はね返します。もし、その光線が、あなたのレーザー銃に当たると、ライフ（命）を1個失います。2人用ゲームでは、相手のレーザーに当たった場合でも、ライフを失います。（ゲーム・バリエーションの項参照。）

ライフを失うと、深く響く鐘が鳴り、画面上のすべてのものが一瞬停止します。

スカルは、しばらくすると消えます。画面のすべてのものが姿を消すと、画面は数回点滅し、そして、前回よりも大きくて速いディモンの波が、新しく現われます。1人用ゲームでは第3波、2人用ゲームでは第7波から、スカルが画面に現われると、自分でゆっくりと横にはい始めます。

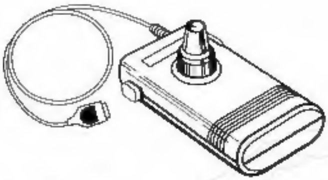


1人用ゲームでは、スカルは第1波から突然出現することもあります。2人用ゲームでは、第5波までは突然出現することはありません。

第1図は、この「ディモンからダイヤモンド」ゲームの典型的な画面を示したものです。

USING THE CONTROLLERS

Use the paddle knob on your 2800™ controller with this ATARI Game Cassette. Be sure the controller cables are firmly plugged into jacks 1 and 2 at the front of your 2800™ Video Computer System™ console. For one-player games, use jack 2. See your owner's manual for further details.



2800 コントローラー
(2800 CONTROLLER)

Turn the knob on the controller to move your laser gun across the laser base. Press either red button to fire your laser. The longer you hold in the fire button the farther your laser will shoot.

CONSOLE CONTROLS

JOYSTICK/PADDLE Switches

Press the PADDLE switch to play this game.

SELECT/RESET Switches

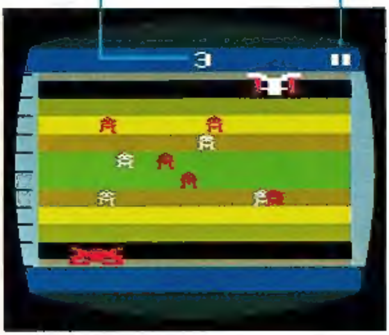
To select a game of DEMONS TO DIAMONDS, press down the SELECT switch. When the game number you want appears on the screen (Figure 2), press RESET to start the game.

Note: The number of players in each game, represented by white rectangles, appears to the right of the game number (Figure 2).

ゲームの選択
(GAME SELECTION) **2**

ゲーム番号
(GAME NUMBER)

プレーヤーの数
(NO. OF PLAYERS)



コントローラーの使い方

このゲームでは、2800 コントローラーのパドルを使います。コントローラーのプラグをコンソールユニットのプラグ差し込み口に、きちんと差し込んでください。１人用ゲームでは差し込み口２を、２人用ゲームでは差し込み口１と２を使います。

コンソールユニットの電源スイッチをＯＮにして、パドル・コントローラーを回すと、レーザー銃が左右(水平)に動きます。その後にリセット(ＲＥＳＥＴ)スイッチを押すと、赤いボタンが作動でき、発砲できます。赤いボタンを長く押しているほど、レーザーは遠くまで伸びます。





コンソール・ユニット

ジョイスティック／パドル スイッチ
(ＪＯＹＳＴＩＣＫ／ＰＡＤＤＬＥ)

このゲームでは、パドル(ＰＡＤＤＬＥ)スイッチを押してください。

セレクト（選択）スイッチ
リセット（開始・再開）スイッチ

セレクト（ＳＥＬＥＣＴ）スイッチを押して、ゲーム番号を選びます。目的のゲーム番号が現われたら(第２図参照)、リセット（ＲＥＳＥＴ）スイッチを押してゲームを始めてください。

注意： 各ゲームのプレーヤーの数は、ゲーム番号の右側に白い四角で表示されます。(第２図 参照)

スキル（技能）スイッチ
Ａ−ＥＸＰＥＲＴ／Ｂ−ＮＯＶＩＣＥ

スキル・スイッチは、すべてのゲームを通じて、スカルがはね返すレーザーの

Skill Switches
A-EXPERT/B-NOVICE

The Skill Switches control the speed of the skull's bullets in all games. Press the A-EXPERT switch for fast bullets and the B-NOVICE switch for slow bullets. The bottom player uses the left Skill Switches; the top player uses the right Skill Switches.

Note: Always turn the console power switch off when inserting or removing an ATARI Game Cassette. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2800™ Video Computer System™ game.



GAME VARIATIONS

DEMONS TO DIAMONDS contains six game variations. Games 1 through 3 are the standard game versions; Games 4 through 6 are versions for beginners and young children. See the GAME SELECT MATRIX for a breakdown of all the games.

GAME SELECT MATRIX						
GAME NUMBER	1	2	3	4	5	6
ONE PLAYER	■			■		
TWO PLAYER		■	■		■	■
SLOW SKULL BULLETS				■	■	■
FAST SKULL BULLETS	■	■	■			
CAN SHOOT OPPONENT			■			■
CANNOT SHOOT OPPONENT	■	■		■	■	

速度をコントロールします。スキル・スイッチを、A–EXPERTにセットすると、レーザーは速くなり、B–NOVICEにセットすると、遅くなります。画面下方のレーザー基地を使うプレーヤーは、左側のスキル・スイッチを、上方のプレーヤーは右側のスキル・スイッチを使ってください。

注意：電子部品を保護し、アタリ 2800 ビデオ・コンピューター・システムTM・ゲームを長持ちさせるために、アタリ・ゲーム・カセットの差し込み、取りはずしの際は必ず、コンソール・ユニットのパワー・スイッチを、オフ(OFF)にしてください。



ゲーム・バリエーション

この「ディモンからダイヤモンド」ゲームには、6種類のゲームが入っています。ゲーム1から3までは標準ゲームです。ゲーム4から6までは、初心者と低学年児用ゲームです。各ゲームの内容については、ゲーム選択表をご覧ください。

ゲーム選択表

ゲーム番号	1	2	3	4	5	6
1人用	■			■		
2人用		■	■		■	■
遅いスカル弾				■	■	■
速いスカル弾	■	■	■			
相手を撃てる			■			■
相手を撃てない	■	■		■	■	

Demons

Every time you hit a demon of your color, you receive 1 to 8 points, depending on which row the demon occupies. For a breakdown of point value per row, see Figure 3.

Diamonds

Each pulsating diamond is worth 10 to 80 points, or ten times the value of the row it occupies (Figure 3).

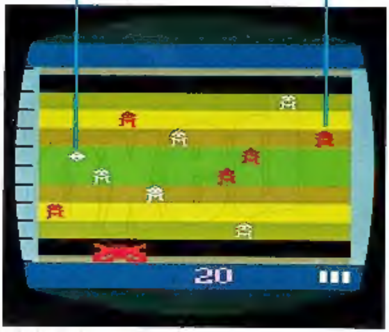
Bonus Points
(Two-Player game)

Lives that you have remaining after an opponent has lost all 5 lives are credited to your score. The value of the lives increases with each wave, as shown in the table below. A high, bell-like sound rings off each life left as your bonus points are added.

点数の基準
(POINT SYSTEM) **3**

50点
(50 POINTS)

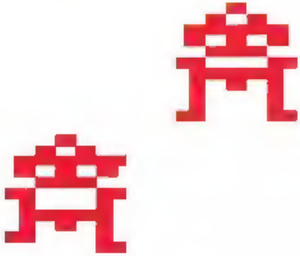
5点
(5 POINTS)



BONUS POINTS								
WAVE NUMBER	1	2	3	4	5	6	7	8
POINTS PER LIFE LEFT	10	20	30	50	100	150	200	250
WAVE NUMBER	9	10	11	12	13	14	15	16
POINTS PER LIFE LEFT	300	350	400	500	750	1000	1500	2000

スコア

ディモン



あなたの色のディモンを撃つたびに1点から8点もらえます。点数は、ディモンがどの層（列）にいたかによって違います。各層の点数は、第3図を参照してください。

ダイヤモンド

ダイヤモンド1個の点数は10点から80点で、これは、ダイヤモンドのある層の番号の10倍になっています。（第3図 参照）

ボーナス点（2人用ゲーム）

相手が5つのライフを全部なくしたとき、あなたのライフの残りの数は、ボーナス点として、あなたの得点に加えられます。残ったライフの点数は、ディモンの現われる波の番号が大きくなるにつれて、点数も大きくなります。（ボーナス得点表 参照）残ったライフに対してボーナス点が与えられると高にベル音が鳴り、画面の残りのライフ表示を消していきます。

ボーナス得点表

層の番号	1	2	3	4	5	6	7	8
残ったライフ1つにつき	10	20	30	50	100	150	200	250
層の番号	9	10	11	12	13	14	15	16
残ったライフ1つにつき	300	350	400	500	750	1000	1500	2000

HELPFUL HINTS

- Create skulls as far as possible from your laser base; these are more likely to hit your opponent than you.

- Demons of your own color are worth more points in the farther rows; if you can hit them here the diamonds will also be worth more. But beware of your opponent hitting your diamonds; he gets those points too.

- Spontaneous skulls usually appear at the edge of the rows. Don't spend too much time in this vicinity. The safest position is just to the right or left of the center (Figure 4).



AtariBoxed .com

役に立つヒント集

■ あなたのレーザー基地からできるだけ遠くにスカルを作ることです。そうすると、スカルがはね返すレーザーは、あなたのレーザー銃よりもディモンに当たりやすくなります。

■ 遠くの層にあるディモンの点数の方が大きくなっています。また、遠くのディモンを撃ってダイヤモンドに変えた場合、ダイヤモンドの点も大きくなります。ただし、2人でプレイしている場合、そのダイヤモンドを相手のプレーヤーが撃つと、相手は大きな点がもらえることになりますから注意してください。

■ 突然に現われるスカルは、ふつう層の左右の端にいます。この近くにあまり長い間、いないことです。最も安全な場所は、中央から少し右か左に寄ったところです。（第4図参照）

レーザーの安全な位置
(SAFE LASER POSITION) **4**



ATARI® 2800™
PROOF OF PURCHASE/サービス券
DEMONS TO DIAMONDS™/ディモン(小鬼)からダイヤモンド™

アタリ

DEMONS TO DIAMONDS™

ディモン(小鬼)からダイヤモンド™

6 VIDEO GAMES
ビデオ・ゲーム

A Warner Communications Company
ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

ATARI®

© 1982 ATARI, INC. All Rights Reserved. C019748-15 REV. 1
Made in U.S.A.